



FBCyL

Federación de Baloncesto de Castilla y León
Competiciones

C/. José María de la Puente, nº 6, bajo, izqda. 09006. Burgos
Teléfono: 947 22 22 08 Móvil: 679 189 295
WEB: www.fbcyl.es
CIF: G-09103458

CAMPEONATO AUTONOMICO PREINFANTIL MASCULINO Y FEMENINO

COMPETICIÓN

Para poder establecer esta competición, será necesario un mínimo de 8 equipos inscritos.

- Podrán participar en esta competición todos los equipos que dispongan entre sus 15 licencias de al menos 10 jugadores-as nacidos-as en el año 2007.
- El resto de licencias se podrán complementar con jugadores-as nacidos-as en el año 2008.
- En las provincias en las que exista competición de Minibasket organizada por la FBCyL, estará permitido que los jugadores-as con licencia de Minibasket puedan subir jugar a preinfantil.
- Como norma general, es obligatorio que en el acta de partido estén inscritos al menos 7 jugadores-as nacidos-as en el año 2007.
- Un jugador-a con licencia preinfantil podrá participar en los encuentros infantiles que dispute su club tanto provinciales como autonómicos, pero nunca en cadetes.
- Un jugador-a en edad preinfantil con licencia infantil provincial podrá participar en los encuentros preinfantil autonómico que dispute su club
- Cada equipo llevará sus propios balones para calentar, así como el agua precise, será el equipo que actúe como local el que ponga a disposición de los árbitros el balón de juego.

REGLAMENTO PREINFANTIL

1. Los-as 12 Jugadores-as acreditados deberán intervenir como mínimo en dos de los 5 primeros periodos del encuentro.
2. El entrenador deberá confirmar al oficial de mesa los cinco iniciales en cada periodo. Caso de que los jugadores en el campo no coincidan con el cinco dado y el error se descubra después de iniciarse el periodo, el entrenador será sancionado con falta técnica en el momento que se descubra el error. El jugador que actúa indebidamente debe ser sustituido, contando el periodo como jugado para los dos jugadores.
3. La concesión de tiempos muertos se distribuirán de la siguiente manera: - Dos tiempos muertos por parte (tres periodos). - Un tiempo muerto registrado durante cada período extra. Los tiempos muertos registrados no utilizados, no podrán trasladarse a la segunda parte o período extra.
4. No está permitido hacer sustituciones durante los cinco primeros periodos salvo en los siguientes casos:
 - Sustitución de un jugador lesionado. El jugador lesionado que haya disputado un solo cuarto de los cinco primeros y se recupere podrá jugar el sexto período.
 - Sustitución de un jugador descalificado.
 - Sustitución de un jugador que haya cometido 5 faltas personales.

5. Cada Jugador deberá jugar al menos dos periodos completos durante los 5 primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:

- Un jugador que no finalice un periodo por lesión, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
- A un jugador lesionado no existe obligación de sustituirle si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos.
- Un jugador que no finalice un periodo por que ha sido descalificado se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
- Un jugador que cometa 5 faltas personales se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
- El jugador que sustituye al jugador lesionado descalificado o eliminado por 5 faltas personales, el periodo jugado no le cuenta como completo.

6. Cada jugador deberá permanecer en el banco de sustitutos durante dos periodos completos durante los 5 primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, SIN EXCEPCIONES.

7. El equipo que recibe canasta podrá solicitar tiempo muerto.

8. Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por Equipo en cada periodo, lo que indica que en cada nuevo periodo se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero. Sólo serán acumulativas las del sexto periodo para los periodos extras.

9. Si en la disputa de un partido, un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el Acta oficial. Con los minutos restantes se jugará otro encuentro a reloj corrido sin incidencias ni en el Acta ni a efectos clasificatorios. Si hubiese alguna falta descalificante será remitida al Comité de Competición de la FBCyL.

10. El encuentro se dividirá en dos partes de 3 periodos cada una. Cada periodo será de 8 minutos, en los cuales se jugará a reloj corrido los siete primeros minutos y el último minuto a reloj parado.

En las faltas que conlleven tiros libres (cuando se tiene cubierto el cupo de faltas se parará automáticamente cuando se sancione a ese equipo con una falta que diese lugar a tiros libres) y en los tiempos muertos se parará siempre el reloj Control por los árbitros del tiempo de juego (situaciones anormales durante todo el período).

En el último periodo se jugará a reloj parado. En los periodos extras se jugará a reloj parado.

11. El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto.

12. Se aplicará 8" pasar el campo defensivo y 24" de posesión.

13. La línea de 3 puntos será la oficial a 6,75 14. La competición se disputará en canasta grande (3,05) y balones tallas 6 (Chicas) y 7(Chicos)

CAMPEONATO AUTONOMICO MINIBASKET MASCULINO Y FEMENINO

REGLAMENTO MINIBASKET

1. Los-as 12 Jugadores-as acreditados deberán intervenir como mínimo en dos de los 5 primeros periodos del encuentro.

2. El entrenador deberá confirmar a la mesa el quinteto inicial en cada periodo. Caso de que los jugadores en el campo no coincidan con el cinco dado y el error se descubra después de iniciarse el periodo, el entrenador será sancionado con falta técnica en el momento que se descubra el error. El jugador que actúa indebidamente debe ser sustituido, contando el periodo como jugado para los dos jugadores

3. La concesión de tiempos muertos se distribuirán de la siguiente manera:

- Dos tiempos muertos por parte (tres periodos).
- Un tiempo muerto registrado durante cada período extra.

Los tiempos muertos registrados no utilizados, no podrán trasladarse a la segunda parte o período extra.

4. No está permitido hacer sustituciones durante los cinco primeros periodos salvo en los siguientes casos:

- Sustitución de un jugador lesionado. El jugador lesionado que haya disputado un solo cuarto de los cinco primeros y se recupere podrá jugar el sexto período.
- Sustitución de un jugador descalificado.
- Sustitución de un jugador que haya cometido 5 faltas personales.

5. Cada Jugador deberá jugar al menos dos periodos completos durante los 5 primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:

- Un jugador que no finalice un periodo por lesión, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
- A un jugador lesionado no existe obligación de sustituirle si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos.
- Un jugador que no finalice un periodo por que ha sido descalificado se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
- Un jugador que cometa 5 faltas personales se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
- El jugador que sustituye al jugador lesionado descalificado o eliminado por 5 faltas personales, el periodo jugado no le cuenta como completo.

6. Cada jugador deberá permanecer en el banco de sustitutos durante dos periodos completos durante los 5 primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, SIN EXCEPCIONES.

7. El equipo que recibe canasta podrá solicitar tiempo muerto.
8. Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por Equipo en cada periodo, lo que indica que en cada nuevo periodo se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero. Sólo serán acumulativas las del sexto periodo para los periodos extras.
9. Si en la disputa de un partido, un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el Acta oficial. Con los minutos restantes se jugará otro encuentro a reloj corrido sin incidencias ni en el Acta ni a efectos clasificatorios. Si hubiese alguna falta descalificante será remitida al Comité de Competición de la Fbcyl.
10. El encuentro se dividirá en dos partes de 3 periodos cada una. Cada periodo será de 8 minutos, en los cuales se jugará a reloj corrido los siete primeros minutos y el último minuto a reloj parado.
En las faltas que conlleven tiros libres (cuando se tiene cubierto el cupo de faltas se parará automáticamente cuando se sancione a ese equipo con una falta que diese lugar a tiros libres) y en los tiempos muertos se parará siempre el reloj Control por los árbitros del tiempo de juego (situaciones anormales durante todo el período).
En el último periodo se jugará a reloj parado.
En los periodos extras se jugará a reloj parado.
11. El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto.
12. Se aplicará 8" pasar el campo defensivo y 24" de posesión
13. La línea de 3 puntos será la oficial de Minibasket
14. La competición se disputará en canasta de Minibasket con balones talla 5.